

# OS JOGOS NO COMPUTADOR

173

Esta secção continua a dar primazia às aventuras, com especial-relevo às da firma Sierra. Este domingo contamos com a solução do "Leisure Suit Larry V".

O objectivo desta aventura é descobrir as três mulheres mais bonitas dos EUA, mas, até lá...

Após a sequência inicial, entramos no quarto da frente e recolhemos o cartão-Aerodark Gold Card — que se encontra na secretária.

Abre-se a primeira gaveta do armário (à direita) para apanhar os dossiers. Estes contêm dados referentes às protagonistas do filme "As Beldades".

Depois de evacuarmos a sala, entramos no "workshop" pessoal e recolhemos as três cassetes que aí se encontram. Junto da televisão, usamos o "degausser" para desgravar as cassetes.

Examinamos os dossiers. Abrimos a gaveta (sob o rádio), desinfectamos as mãos e abandonamos o edifício.

Deslocamo-nos até ao aeroporto

numa limusine e, uma vez neste local, devemos comprar um bilhete (junto do monitor) para Miami. Entramos pela porta cinzenta e dirigimo-nos para a esquerda. Ligamos a bateria (battery charge) à tomada e à câmara de vídeo para a recarregar. Quando estiver a 100 por cento, retiramos ambos os objectos e caminhamos para a direita.

Utilizamos o cartão dourado na câmara de segurança e aguardamos a indicação de embarque na sala de espera.

Depois do aviso, inserimos o bilhete na abertura lateral à porta.

Pouco depois o avião levanta voo. Para passar o tempo, podemos folhear a revista que está junto aos pés.

Entretanto...

Larry adormece e a aventura prossegue com a Patti, no momento em que é despedida.

À sua saída surge o inspector Desmond a solicitar ajuda. Este personagem policial pretende desmascarar um criminoso que se esconde por detrás de empresas discográficas.

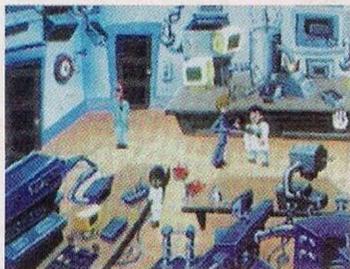
cas.

Já na sede do FBI, encontramos diversos cientistas a trabalhar. Entramos na sala à direita para o implante do receptor na Patti.

Após esta operação, apanhamos os objectos pousados na mesa e saímos do edifício. Entramos na limusine, recolhemos a garrafa (à esquerda) e introduzimos a cassete "Reverse Bias" no "Data Man". Depois de visionada, deve ser entregue ao motorista. Pouco depois, o jogador volta a incorporar o perso-



"Larry V"



"Larry Laffer Regressal"



nagem Larry Laffer, que acaba de chegar a Miami.

Dirijimo-nos para a esquerda, perto da máquina de venda de cigarros. Apanhamos as moedas aí existentes e caminhamos para a direita, até ao fim da rua.

Entramos na cabina e telefonamos para o número indicado no cartaz, pedimos uma limusine e aguardamos.

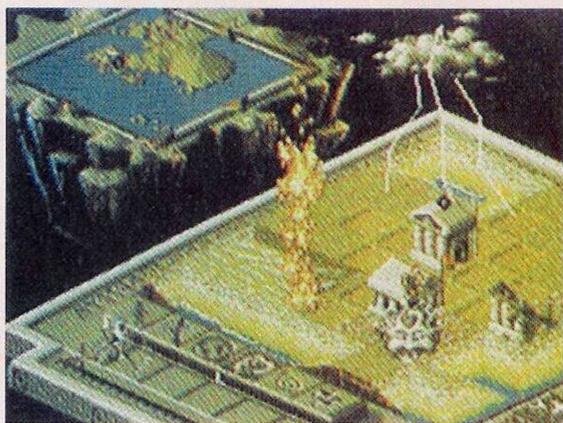
Saímos da cabina e entramos na

viatura. No interior do carro entregamos o "Doc Pulliams Card" ao motorista.

Entramos no consultório e através do telefone, comunicamos com o serviço de limusines.

Logo à saída, Larry entra no carro e o jogo continua com uma sequência animada, na qual o protagonista deve comprar um bilhete para Nova Iorque.

A seguir recarregamos a bateria



"Populous II"



SEMENTES PARA HORTA E JARDIM



José Afonso Duarte  
BOLBOS DE FLORES DA HOLANDA  
PLANTE AGORA O SEU JARDIM FLORIDO NA PRIMAVERA



RELVAS, MÁQUINAS DE CORTAR RELVA, UTENSÍLIOS AGRÍCOLAS, AGROQUÍMICOS, PLANTAS ENVASADAS, ETC.

TULIPAS, JACINTOS, NARCISOS, RANUNCULOS, CROCUS, ANÉMONAS, ETC.

ESTABELECIMENTOS DE VENDA:

LISBOA

RUA DE S. NICOLAU, 24 / RUA DA PRATA, 211 - TEL. 01 - 888 42 54

FARO

LARGO DR. S. FRANCISCO SÁ CARNEIRO, 65 - TEL. 089 - 2 53 75

TORRES VEDRAS

SOBREIRO CURVO - TEL. 051 - 98 17 55

PÓVOA DE VARZIM

A-VER-O-MAR - TEL. 052 - 68 10 20



"Larry V"



"Oh No! More Lemmings"

# SECCÃO do LEITOR

173

As associações que se dedicam a troca e venda de "software" de domínio público continuam a proliferar no território nacional.

Umhas mais honestas que outras, já que muitos clubes, sob este pretexto, trocam e vendem material pirata. Razão pela qual nos vimos forçados a seleccionar as cartas publicadas.

O prezado leitor José Luís é o responsável pelo grupo Amosteca, que remonta às bibliotecas PD (public domain) com uma diferença. Destina-se exclusivamente aos utilizadores nacionais do "Amos".

Desde jogos a demonstrações, em suma, todos os géneros de programas que este utilitário permite criar.

Os interessados podem contactar a Amosteca através do endereço Rua Cidade de Roma, 3, 3.º dto, 2735 Cacém. O leitor Eurico Oscar Covas, colaborador de longa data, sente-se no direito de trocar "software" para o Spectrum+3, mesmo que contrarie a disposição legal nesta área, por um motivo muito simples.

Visto tratar-se de um computador abandonado em Portugal (e no estrangeiro também tem vindo a cair em desuso) e a troca não atingir nenhuma casa comercial, não resta outra opção...

O Eurico Covas reside na Rua das Milheiras, lote 1, r/c dto, 2080 Almeirim.

Concluímos este espaço com os pequenos anúncios de venda.

— Euro PC Schneider com rato e impressora, Luís Guerra, Rua Ferreira de Castro, n.º 6, 2 dto, Cova da Piedade, 2800 Almada.

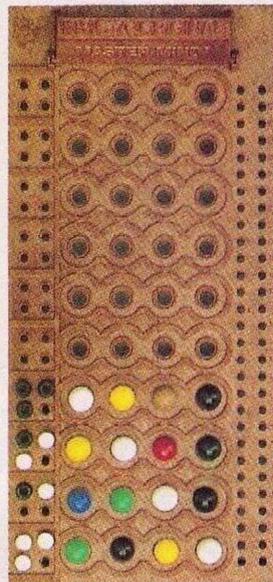
— Commodore Amiga 500 com monitor 1084S, expansão de memória, "drive" externa, "joystick" e imensas revistas e disquetes, Paulo Agostinho, Rua Cidade da Beira, n.º 18, 3.º eq, 2900 Setúbal (telf: 065/551088)

— Consola Nintendo NES com 4 comandos e 3 jogos, Ricardo Almeida, Largo Senhora de Conceição, 23, 3500 Visu (Telef: 032/25832).

## ENTRE DE CABEÇA, SOLTE A LÍNGUA E SAIA COM PRÉMIOS

... COM UM SIMPLES TELEFONEMA!

Schneider



Entre de cabeça nesta partida de MASTER MIND.

Descubra o código tendo em conta que cada pino preto significa a cor certa no lugar certo e cada pino branco uma cor certa no lugar errado.

No prazo de 1 semana telefone para o 100 319 (indicativos: Lisboa e Porto — 506, restante País e Ilhas — 0670).

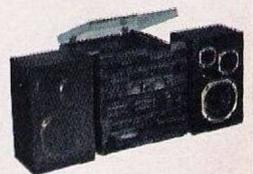
Selecione um dos códigos dados pelo telefone, aproveite para soltar a língua e dizer em 10 segundos uma frase sobre a Schneider.

Se acertou no código e a sua frase foi a melhor da semana então sairá desta brincadeira com 1 Aparelhagem "Hi Fi" da Schneider.

Não se esqueça que cada chamada lhe custará 158891/minuto.

Se for o vencedor será informado telefonicamente.

Atire-se de cabeça e saia com prémios!



MASTER MIND®

UM JOGO DE LÓGICA



da câmara de vídeo e partimos para Nova Iorque. No decorrer da viagem, Larry adormece novamente e a aventura passa para a personagem Patti.

Depois da sequência, entramos no edifício e falamos com o segurança. Subimos no elevador e quando atingirmos o topo, no último piso, recolhemos o disco dourado que será usado no gira-discos. A aparelhagem parece estar em boas condições, mas tudo o que escutamos são uns "bips" desconcertantes.

Retiramos o disco e dirigimo-nos à porta, onde encontramos o "reverse". Após duas tentativas frustradas, surge a música que deveríamos ter tocado, pouco depois somos convidados a entrar para ouvir a música.

Nesta cena há duas opções possíveis: — Oferecer champanhe — Usar o "cursor" de fecho no "reverse"

Em ambas as hipóteses, assistimos a uma cena hilariante, a decisão fica ao critério do leitor.

Depois da sequência e do regresso à limusine, entregamos o "Data Man" (com a cassette do PC Hammer) ao motorista.

A aventura retoma ao persona-

gem principal que neste momento acaba de sair do avião. Logo à chegada Larry surrupia o dinheiro da caixa das esmolas e anda um "ecrã" para a esquerda. Examinamos o cartaz do meio que publicita o aluguer de limusines, telefonamos para o número anunciado e aguardamos.

Continua na próxima semana...

Depois da nota de agradecimentos à associação PC Crazy pela solução desta aventura, ficamos com algumas dicas para os compatíveis PC.

"Push Over" — Códigos de acesso aos níveis mais avançados (continuação): 26638, 30734, 31246, 32270, 31758, 29726, 30238, 29214, 28702, 20510, 21022, 22046, 21534, 23582, 24094, 23070, 22558, 18494, 19006, 20030

"Populous II" — ADKIWCIECNPSWIUN é o nome do guerreiro invencível, derrota todos os inimigos em qualquer cenário

"Oh, No More Lemmings" — Teclar SLAMRACING como código de acesso, no decorrer da acção basta premir 5 do teclado numérico para aceder ao nível seguinte com uma taxa de sucesso a 100 por cento.